

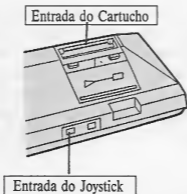
Golden Axe





Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho GOLDEN AXE no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**.
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Introdução

Há muito, muito tempo nas terras de Yuria havia um Golden Axe (Machado de Ouro) num castelo, que protegia a região de todos os perigos.

Certo dia, o titã Death-Adder roubou o Golden Axe e levou-o para seu próprio castelo. Sem o Golden Axe para protegê-la, Yuria ficou à mercê de bandidos, que passaram a aterrorizar seu povo. Este, então, ficou à espera de um herói que varresse os bandidos de seu território.

O herói que veio em socorro daquele povo foi o bravo guerreiro Tarik. Habilidoso no manejo de sua espada gigante, não havia nenhum outro guerreiro em toda a Yuria que pudesse derrotá-lo.

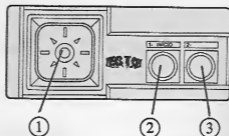
Antes de iniciar sua jornada a fim de recuperar Golden Axe, Tarik parou no templo de Yuria. O sacerdote do templo concedeu ao guerreiro a graça de levar, em sua missão, um dos três poderes mágicos dos deuses protetores de Yuria: o deus da terra, o deus do fogo e o deus do trovão. Tarik decidiu-se, então, por um dos três poderes colocados à sua escolha. Além disso, o sacerdote também concedeu a Tarik o poder de voltar da morte. Este poder permite a Tarik recuperar a vida três vezes, após ser abatido por seus inimigos.

O sacerdote também garantiu que Tarik, mesmo depois de abandonar sua missão, continuaria imortal, tornando inúteis os golpes inimigos. Porém, como há limites mesmo para os poderes de tal sacerdote, compete a você a utilização das habilidades de Tarik a fim de derrotar Death-Adder, antes que se esgotem os poderes do sacerdote do templo de Yuria.



Assuma o controle

Funções básicas



- ① Botão de direção (Botão D): movimenta Tarik em todos os oito sentidos.
- ② Botão 1: faz Tarik atacar. Serve, ainda, para iniciar o jogo.
- ③ Botão 2: faz Tarik saltar. Também inicia o jogo.

Funções combinadas

Botão D apertado duas vezes, consecutivamente, para a esquerda ou a direita: Tarik avança para a frente.

Botão 1 e Botão 2 apertados simultaneamente: o poder mágico é usado.

Funções especiais

Botão 1 apertado durante um avanço: Tarik derruba inimigos com o ombro.

Botão 1 apertado durante um salto: Tarik golpeia com a espada, de cima para baixo, no meio do salto.

Botão 2 apertado durante um avanço: Tarik dá um grande salto.

Botão 1 apertado durante um grande salto: Tarik enfia a espada profundamente no inimigo.

Padrões de ataque com o Botão 1

Quando o **Botão 1** é apertado para fazer Tarik atacar, os padrões desse movimento variam, dependendo da distância entre Tarik e o inimigo.

1. Tarik brande a espada e atinge o inimigo três vezes consecutivas, infligindo-lhe um grande dano.
2. Ao atacar um inimigo a curta distância, Tarik usa os pés.
3. Ao atacar a curtíssima distância, Tarik agarra o inimigo e joga-o no chão.

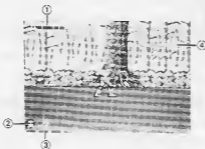
Em pleno jogo

Significado dos marcadores na tela.

- ① Medidor do poder mágico.
- ② Vidas remanescentes de Tarik.
- ③ Medidor de vidas.
- ④ Ao aparecer esta marca, Tarik está habilitado a prosseguir para a direita.

Objetivo do jogo

Os bandidos controlados por Death-Adder roubaram Golden Axe do deus da terra. Você, no papel de Tarik, deve eliminar completamente esses bandidos e recuperar o legendário Golden Axe.



Fim do jogo

Tarik tem três vidas. Em cada oportunidade, o medidor de vidas mostra três barras. Sempre que Tarik for atacado e ferido, o medidor perde uma barra. Quando as três barras tiverem desaparecido, uma vida estará perdida. O jogo acaba quando as três vidas de Tarik terminarem.

Prorrogação do jogo

Quando Tarik perder suas três vidas, aparece a palavra "CONTINUE" no centro da tela. Se você apertar o **Botão 1** ou o **Botão 2** antes que o número, que também aparece na tela em contagem decrescente, caia a zero, Tarik se levanta e o jogo continua.

① Contagem decrescente

Lembre-se de que "CONTINUE" só aparece uma vez. Se você levar Tarik a derrotar todos os bandidos e também Death-Adder, aparecerá na tela uma mensagem final e o jogo terminará.



E vamos começar!

Ao aparecer a imagem-título, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**. A imagem muda para a seleção dos tipos de magia. Selecione um deles para Tarik usar, apertando o **Botão D** para cima ou para baixo. Depois, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** para iniciar o jogo.

O poder mágico

Apesar de abatidos pelos golpes da espada de Tarik, os bandidos, após algum tempo, voltam ainda mais resistentes às investidas de nosso herói.

Para usar-se o poder mágico é necessário que este apareça no respectivo medidor. A fim de acumular o poder mágico, você precisa atacar os anões que carregam sacos e recolher os potes que eles carregam.



Ao iniciar-se o jogo, o medidor do poder mágico de Tarik está no seu nível mínimo. Sempre que o medidor mostre a presença do poder mágico, ainda que pequena, você pode usá-lo contra o inimigo, apertando os **Botões 1 e 2** simultaneamente. Porém, a eficácia do poder mágico varia de acordo com o nível do medidor. Isso quer dizer que se o nível estiver reduzido os danos que você pode causar ao inimigo, com o poder mágico, também serão reduzidos. Ao serem apertados simultaneamente os **Botões 1 e 2** a imagem na tela mostra a utilização do poder mágico.

Tipos de poder mágico

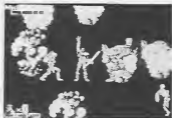
Há vários níveis de poder mágico. Além disso, a extensão do medidor do poder mágico difere segundo os tipos deste último. Quanto maior a quantidade de poder mágico mostrada no medidor, mais tempo este demora a atingir o nível máximo. Em compensação, os danos causados ao inimigo serão sempre grandes durante esse período.



①TERRA: Poder do vulcão

Está mágica tem um poder intermediário entre o TROVÃO e o FOGO DO DRAGÃO. O medidor do poder mágico está dividido em quatro níveis.

①



②FOGO: Poder do fogo do dragão

Como o nível deste poder no medidor já é extenso, leva um certo tempo para que o nível máximo seja atingido. Aqui o medidor está dividido em cinco níveis.

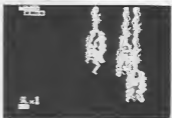
②



③TROVÃO: Poder do trovão

Embora este poder possa ser levado ao seu nível máximo muito facilmente, já que a extensão do respectivo medidor é curta, a força desta mágica é fraca em comparação com as demais. O referido medidor está dividido em três níveis.

③



As estranhas criaturas

Ocasionalmente, seus inimigos aparecem cavalgando estranhas criaturas. Embora elas ataquem Tarik, este pode investir contra os montadores jogando-os ao chão. Com isso, Tarik pode montar uma das estranhas criaturas, que tenha perdido seu montador, e atacar os demais inimigos. Logo que Tarik montar numa das criaturas, ele pode usar o poder da criatura que monta contra um inimigo. Para isso, basta apertar o **Botão 1**.

Ademais, também é possível para Tarik saltar, avançar para a frente ou abater inimigos, tudo enquanto estiver cavalgando uma das criaturas. Se Tarik for atacado por um inimigo enquanto estiver cavalgando, nosso herói cairá abatido. Qualquer criatura, depois de ser cavalgada três vezes por bandidos ou pelo próprio Tarik, acabará fugindo. Além disso, sempre que não forem cavalgadas por ninguém, as criaturas adormecem e acabam fugindo, depois de um certo tempo.

Armas usadas pelas estranhas criaturas

① Chicken Leg

Esta criatura ataca girando sobre si mesma e brandindo o rabo.

①



② Dragão A

Solta fogo da boca contra o chão.

②



③ Dragão B

Solta pela boca uma bola de fogo, horizontalmente.

③

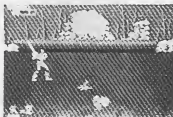


Os anões

Eles carregam, escondidos, potes que contêm poder mágico. Quando um anão é atacado por Tarik, ele deixa cair um pote no chão. Se Tarik entrar em contato com esse pote, o poder mágico nele contido será mostrado no respectivo medidor.

Como os anões são realmente muito pequenos e têm dificuldade para contra-atacar, Tarik pode abordá-los bem de perto e atacá-los a chutes ou com repetidos golpes de espada.

Algumas vezes os anões deixam cair pacotes de carne. Esta serve para Tarik restaurar, em certa medida, o nível do seu medidor de vidas.



A perigosa jornada

Tarik está para iniciar uma dura e perigosa jornada de 5 dias. No quinto dia, se ainda sobreviver, terá de lutar contra Death-Adder. Tarik precisa derrotar todo e qualquer bandido que aparecer. Tarik não poderá continuar seu caminho enquanto todos os bandidos mostrados na cena não forem, finalmente, derrotados. Quando isto acontecer, a palavra "GO!" ("Vá!") aparecerá no canto direito superior da tela: é a senha para Tarik prosseguir na jornada.

1º dia: A Floresta.

2º dia: Avançando para a Ilha da Tartaruga.

3º dia: Deixando a Ilha da Tartaruga.

4º dia: Prosseguindo para a Ilha da Águia.

5º dia: Descendo da Ilha da Águia ao Balcão do Templo.

Death-Adder estará no templo, à espera de Tarik, para uma luta mortal.



Observação: como os anões aparecem à noite, é nessa hora que você deve atacá-los e apossar-se dos potes de poder mágico.

A força!

Ao aparecer na tela a mensagem “GAME OVER” (“Jogo terminado”), serão mostrados os seus resultados no jogo. É mostrado, também, o valor de sua força no jogo. Esse valor é calculado de acordo com o número de inimigos derrotados, o número de vidas que usou e um coeficiente para o seu nível.

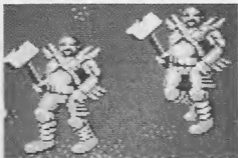


Os bandidos que você enfrenta

- ① Atacantes com cassetetes A.
- ② Atacantes com cassetetes B.
- ③ As Amazonas.
- ④ Gigantes com martelos.
- ⑤ Os Soldados esqueletos.
- ⑥ Cavaleiros de armadura.
- ⑦ Death-Adder.



④



⑤



⑦



⑧



Dicas úteis

- Os bandidos tentam atacar Tarik avançando pelos dois lados dele. Defenda-se logo, brandindo a espada para a esquerda e a direita ou simplesmente saltando.
- Procure aprimorar-se na técnica de dar grandes saltos, ao avançar para a frente. Se você apertar o **Botão 1**, enquanto Tarik ainda estiver no ar, em pleno salto, ele poderá mergulhar a espada na cabeça dos bandidos.
- Quando os inimigos forem numerosos, use o poder mágico contra eles.
- Durante a luta, Tarik pode obter uma boa vantagem se montar nas estranhas criaturas. Assim montado, tente esquivar-se dos ataques inimigos, movimentando-se de um lado para outro com a sua montaria.
- Agora, um segredo: se quiser continuar o jogo, após a mensagem "GAME OVER" ("Jogo terminado") aparecer na tela, aperte simultaneamente o **Botão D** (diagonalmente para cima, à esquerda) e o **Botão 1** ou o **Botão 2**. Mas, atenção: isso só é possível uma vez por jogo!

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

